

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, G, P, F. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Yogyakarta.
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, Erri Wahyu Puspitarini. Maret 2016. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol. 1, No. 1
- Dwi Fidiyanto, Tri Listyorini, Mukhamad Nurkamid. 2015. "Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android". Prosiding SNATIF Ke-2 Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
- Edvin Batuwael, Arie S.M Lumenta, Virginia Tulenan. Januari 2016. "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android". E-Journal Teknik Informatika, Vol 7, No 1
- Firdaus Setiawan, Tri Listyorini, & Rizkysari Meimaharani. 2015. "Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan Teknik Dasar Futsal". Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
- Istiyanto, J, E. 2013. Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android Dan Hacking Android, Edisi Pertama, Edisi 1, Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Jogiyanto X. Sinsuw. A.2013.Prototipe Aplikasi Sistem Informasi Akademik Pada Perangkat Android.
- Maria, Virvou. 2005. "Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness". Jurnal Evaluation of its Educational Effectiveness. Education technology & Society: 8 (2), 54-65
- Nazruddin.S, 2012, Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, CV. Informatika, Bandung.
- Simarmata, Janner. 2010. "Rekayasa Perangkat Lunak ". Andi Publisher. Yogyakarta.
- Sitorus, Nikson, dan Luci Fransisca 2014. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Sd Negeri 157 Kota Palembang. Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Palembang
- Untoro, F. W. 2010. Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Viden Rahmat Sugiman, Rinda Cahyana, Bunyamin. 2014. "Pengembangan Aplikasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping". Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut